CAAD

EXTRA 1

Incluye soluciones a:

- La Aventura Original
- El Jabato
- Cozumel
- La Aventura Espacial
- Los Templos Sagrados
- Supervivencia

SUMARIO

DIRECTOR

Juan J. Muñoz Falcó

COLABORADORES

Ramón Muñoz Chamorro - David Mancera Araujo

Alberto Tejedor González - Rogelio Villellas Bona - José Coletes Caubet
Exolon-

El Maestro Aventurero

Andy Baby Smith % Wesson Jr.

Club de Aventuras AD - Apartado 319 - 46080 VALENCIA

E D I T O R I A L

Estimado amigo (o amiga):

Este libro de soluciones que tienes en tus manos no es un ejemplar aislado realizado por varios autores. Cada una de las personas que han realizado estas soluciones, así como el que redacta esto, pertenecen al CAAD, siglas del Club de Aventuras AD.

El CAAD es un club de y para aventureros. Tenemos una publicación bimestral (de hecho, este libro es parte de nuestra tirada), en la que se tratan todo tipo de temas relacionados con la aventura, no sólo soluciones como en este. Tenemos secciones para todos los gustos, y entre ellas puedo citar programación de aventuras, resolución de dudas y bloqueos en juegos, desarrollo de argumentos, pasatiempos, mapas, introducción a la aventura y otras muchas cosas que no cito por falta de espacio.

En el CAAD se han iniciado multitud de nuevos aventureros, entrando más de lleno en el mundo de la aventura y conociendo campos que les eran totalmente extraños, ya que el CAAD no se limita a la aventura por ordenador. Tenemos amplias secciones de juegos de rol e incluso de juegos por correo.

Para formar parte del CAAD y ser socio, tan sólo debes mandar un giro postal o un cheque a nombre del club por valor de 1.500 (mil quinientas) pesetas a la siguiente dirección:

CLUB DE AVENTURAS AD

Apartado de correos 319

46080 VALENCIA

Ello te dará derecho a recibir inmediatamente tu tarjeta personal y exclusiva de socio, en la que consta tu número de miembro del CAAD, así como a recibir en tu domicilio cuatro ejemplares de nuestra publicación en un período de seis meses.

Si decides ser socio directamente, manda el cheque o el giro junto con tus datos personales y pasarás a formar parte de esta gran comunidad aventurera. En caso de que desees recibir una información más completa sobre el club y sus actividades, escríbenos a la dirección arriba reseñada y te la enviaremos sin tardanza.

Y esto es todo. Esperando que tu también te unas a nosotros, se despide tu amigo:

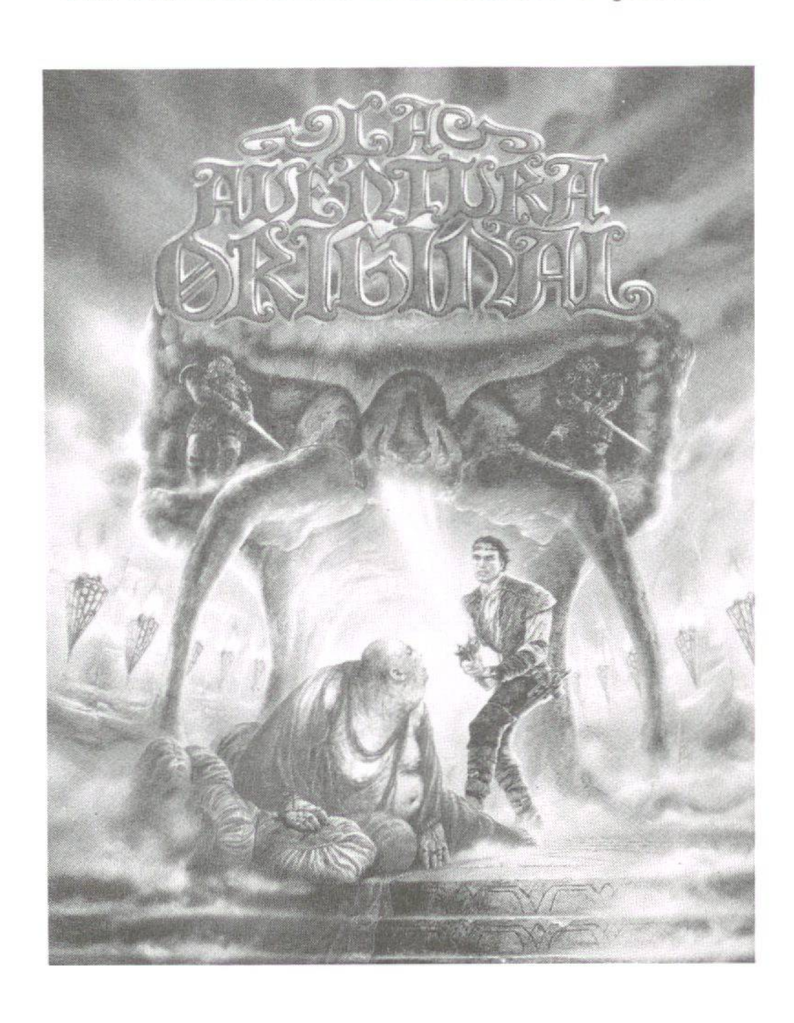
Juan J. Muñoz Falcó

Director del CAAD

Soluciones Serializadas

Puesto que este es un número especial, la sección está dedicada íntegramente a las soluciones de TODAS las aventuras de AD publicadas hasta la fecha, sin faltar ninguna. ¡Que disfrutéis!

LA AVENTURA ORIGINAL 1ª parte



Al empezar el juego nos encontramos cerca de una casa (casita por su tamaño). De momento mejor no entrar, en cambio, sí vamos hacia la parte del volcán. Aparte de que hace más calor, nos encontraremos con un enano que tiene complejo de idem. Por esta zona además encontraremos un útil objeto: una pila. Jugamos limpio con nuestra ciudad y limpiamos el suelo (vamos, que cojas la pila).

Nos vamos al extremo opuesto del mapeado pasando por el bosque y la rampa hasta estar frente a la espiral, y nos encontraremos unas botas. Si ahora volvemos junto al enano y se las damos, muy agradecido él nos dejará una linterna, así que imaginad para qué sirve la pila.

Ayudados por tan útil invento, ya podemos investigar a gusto, así que entramos en la casita y en el pozo encontraremos una moneda de origen elfo (el origen de la moneda es para despistar).

Al pasar por el bosque en busca de las botas es posible que viéramos una figura a la que no pidíamos distinguir. Ahora, con ayuda de la linterna no habrá problemas. Se trata de un elfo que anda perdido y necesita ayuda. Si le pedimos que nos siga, lo hará (y además nos da la paliza imitando al E.T.).

Nuestro próximo paso es dirigirnos al valle por donde pasa el río. Aquí encontraremos dos cosas interesantes: la entrada a la gran cueva (la casa del elfito) y una botella vacía. La botella se puede llenar (si se quiere) y no tiene utilidad en esta fase. En cuanto a la reja, no se puede abrir, porque lo impide un candado.

Tanto por el bosque como por las tierras volcánicas se puede llegar a un pequeño laberinto boscoso. Guiándose con un mapa se llega hasta un árbol que tiene una rama partida, incitándonos a subir. Una vez arriba distingues un brillante objeto (una llave). Para poder cogerla, hay que mover la rama, con lo cual caerá, bajamos y la recogemos.

Volvemos a la cueva, y ya podremos abrir la reja. El elfo agradecido nos dejará un presente en la zona de picnic. Recogemos todos los objetos y... ¡adentro! con lo cual nos saldrá un mensaje con la clave para la segunda parte.

Ramón Muñoz Chamorro

LA AVENTURA ORIGINAL 2ª parte

En primer lugar, y tras teclear la clave de acceso, nos dirigimos a por la varita mágica. Vamos ahora a la localidad del abismo y tecleamos USAR VARITA. Aparecen un puente de cristal mágico (que podremos hacer desaparecer con la misma orden) y el diamante. Dejamos por ahora este primer tesoro y cruzamos el precipicio.

Si todo ha ido bien estaremos al lado Oeste del barranco y, tanto al Norte como al Sur tendremos un laberinto. Vayamos por ahora al del Norte, al que llamaremos Laberinto nº 1 ó L1. La ruta es N-N-S-E-O-BAJAR. Estaremos junto a una máquina recarga-pilas.

Debemos teclear lo siguiente: QUITAR PILA A LA LINTERNA, METER LA PILA EN LA MAQUINA, METER MONEDA EN LA MAQUINA y tendremos la pila a tope de energía. Ahora COGER PILA, PONER LA PILA A LA LINTERNA, ENCENDER LA LINTERNA con lo que estamos listos para seguir. La ruta para salir del laberinto es SUBIR-S-E-N-BAJAR-S y estaremos nuevamente al Oeste del abismo.

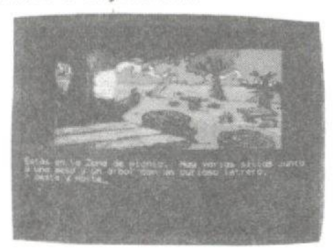
Vamos a recoger el diamante. Seguramente al hacerlo habrá aparecido un pirata y nos lo habrá quitado. Ocurra ésto o no, debemos cruzar de nuevo el abismo y dirigirnos esta vez al Laberinto del Sur o L2. La ruta desde la localidad al Oeste del precipicio es S-SUBIR-SO-O-BAJAR-NE. Estaremos en la guarida del pirata. Aquí está el garfio de oro y, en el caso de que el vil pirata nos hubiese arrebatado algún tesoro más (como el diamante, por ejemplo) también lo encontraremos aquí. El caso es que lo cogemos todo.

Volvemos al Oeste del abismo con E-NE-N. Nos dirigimos a la Cámara de las Nieblas y tecleamos SOPLAR, tras lo cual, disipados los vapores que te entorpecían la visión, podremos coger la pepita de oro. Vete ahora a la estancia donde hay un texto en la pared (cerca de la salida) y teclea dicho texto, es decir, XYZZY, con lo que accederás al recolector de tesoros. Esto deberás hacerlo cuando tengas varios tesoros, como ahora que tienes dos.

Teclea SOLTAR DIAMANTE, GARFIO Y PEPITA y pide una redescripción de la localidad. Podrás observar que aparecen los dos tesoros dejando libres tus bolsillos. Al recolector puedes acceder tanto desde ésta

habitación como desde la Habitación Acústica, aunque desde ésta deberás teclear RECOLECTOR en lugar de XYZZY. Por último, decirte que también es un medio de teletransporte, pues si estás en la estancia del textoy tecleas XYZZY pero luego pones RECOLECTOR, apareces en la Habitación Acústica, y por supuesto, viceversa.

Por ahora no nos interesa el teletransporte, así que XYZZY. Vete ahora a la habitación de la jaula y cógela. Oeste dos veces y estarás donde el pajarito. Si aún tienes la varita, suéltala y luego teclea CAZAR PAJARO, con lo que tendrás al plumífero enjaulado.



Vete a la Cámara del Trono y abre la jaula. Una vez libre de la serpiente podrás coger la joya. Teclea Norte y coge la barra de titanio. Nuevamente Norte y estarás en la antes citada Habitación Acústica. Si tecleas RECOLECTOR accederás nuevamente al mismo. Una vez en él suelta la joya y la barra. Teclea RECOLECTOR y estarás de nuevo en la sala Acústica. Ya que estamos aquí, teclea MAGIA y te transportarás a una sala con una extraña luz verde.

Ve al Norte y estará en la Habitación Negra, donde podrás coger la pirámide de platino. Sur, Oeste y estarás en la Habitación de los Reyes. Coge la esmeralda y SO. Estás en la habitación "oliental". Coge el jarrón, SE y E. Coge la almohada y vete a la Acústica (O-SUBIR-N).

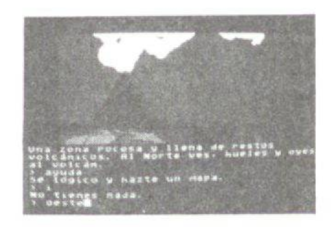
Deberás soltar todos los tesoros de la forma habitual en el recolector, excepto el jarrón. Para soltar este tesoro debes dejar primero la almohada y después ponerlo sobre ella, o de lo contrario se romperá en el suelo.

Sal del recolector y vete a la Habitación Secreta (S-S-SO). Si te diriges al Oeste entrarás en el Cubil del Dargón. No te dejes amilanar por el bissho y teclea ATACAR. Tras ver como la bestia huye con el rabo entre las patas coge la alfombra y vuelve a la Habitación Secreta. Si bajas estarás en Dos Fosos. Vuelve a bajar y coge las especias. Si tienes la botella llena de agua

teclea REGAR JUDIAS. Dirígete al mirador (al Oeste de la Acústica) y llena la botella en el charco. De paso aprovecha para soltar la alfombra y las especias en el recolector de tesoros.

Vuelve al pozo y riega de nuevo las plantas. Si antes no pudiste hacerlo por tener la botella vacía, repite el proceso de ir al mirador, llenar la botella y volver. Si todo ha ido bien, ahora el tronco "crecerá fuerte hacia las alturas". Teclea SUBIR TRONCO y estarás en la Habitación del Gigante. Coge el huevo y anota el hechizo que verás. Baja, sube, Este y baja. Ahora estás en el fondo del pozo Este. Llena la botella de aceite y vuelve a la habitación del gigante. Si te fijas, verás que la puerta está "herrumbrosa".

Para solucionarlo ACEITAR LA PUERTA y luego no tendrás más que abrirla y entrar. Coge el tridente y luego baja, S, SE, N y abrir almeja. Te encontrarás con una gran perla que se escapa pasillo abajo. Persíguela hasta encontrarla, cógela y vete a la Acústica. Teclea RECOLECTOR y suelta tridente y perla, quedándote con el huevo.



Dirígete a la "oliental" y teclea SO y N. Para pasar tendrás que darle el huevo al troll. Otra cosa, antes de pasar, asegúrate de llevar la llave y la tortilla. Una vez listo, N, E, bajar y abre la puerta. Entra en la jaula y para calmar al plantígrado dale la tortilla. ¿El porqué? Prueba a examinarla. Una vez hecho ésto, tendrás un fiel amigo al que habrás de soltar. Sal, sube y Oeste.

Verás de nuevo al pelmazo del troll que te exige un nuevo tesoro. Soltar el oso y el troll se llevará la mayor sorpresa de su sucia vida. Recoge la cadena de plata y vete a la habitación del gigante. Si le hubieses dado al troll cualquier otro tesoro, ahora no habría forma de recuperarlo y no podrías termina la aventura, pero el huevo es mágico. Y si no, prueba a teclear el hechizo que ves, es decir, FEE FIE FOE FOO. ¡¡¡El huevo aparece

a tus pies!!!

Ya no te queda más que irte a la Acústica, acceder al recolector, y dejar el huevo y la cadena. Aparecerá de nuevo Elfito y te dará un consejo que habrás de cumplir, pero sin embargo, atravesar paso a paso una caverna que se derrumba es sumamente peligroso. Es mucho más seguro teclear XYZZY, con lo que apareceremos en la estancia al Oeste de la salida. Dos veces Este y salir. Y con esto hemos acabado...

David Mancera Araujo

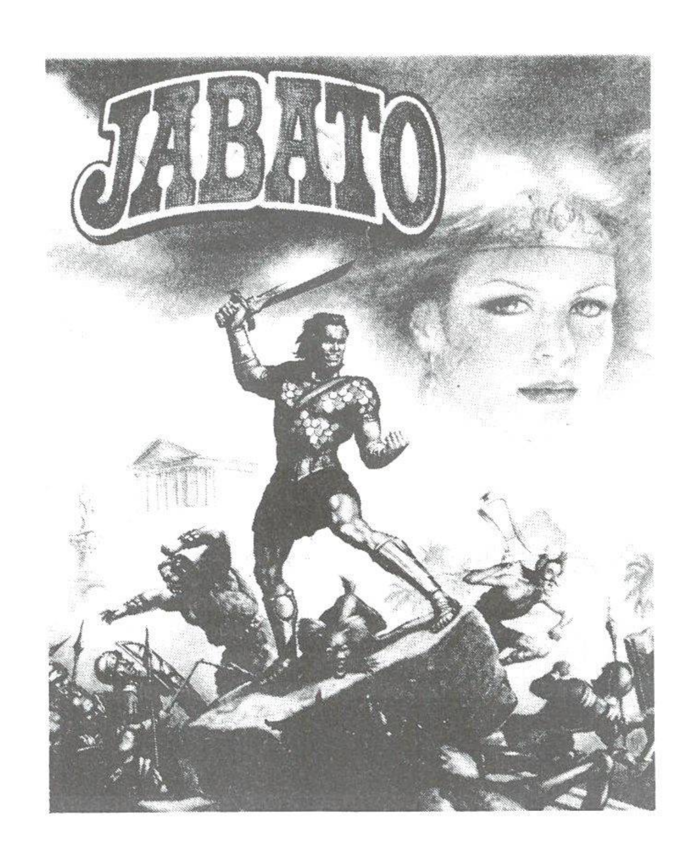
JABATO 1ª parte

Lo primero que hay que hacer es coger el cinturón que tiene el fiambre; si lo examinamos vemos que tiene una hebilla, con ella, arrancaremos un adoquín que hay medio suelto en la pared y lo esconderemos detrás nuestro.

Llamamos al carcelero, que no tiene muy buenos modales con nosotros, y en cuanto aparezca le atizamos un adoquinazo, cargándonoslo en el acto. Cogemos el llavero que se le ha caido con ayuda del cinturón y salimos de nuestra celda. Le quitamos las ropas romanas y nos las ponemos para evitar que los guardias nos maten a las primeras de cambio. Por las otras celdas encontramos una antorcha y un chisquero que nos van a hacer falta, y unos polvos somníferos que se encuentran dentro de la petaca.

Vamos a la sala de los guardias y hechamos los polvos a la cerveza que se están bebiendo y aguardamos hasta que estén en estado de embriaguez. Uno de los guardias lleva un anillo que le podemos quitar. Pasamos por el laberinto y salimos a las calles de Roma. Nos quitamos la ropa de romano, y yendo al este vemos una vestal, que nos va a impedir el paso a donde está Fideo hasta que no le demos la rosa que se encuentra al sur. Una vez entragada, entramos y decimos a Fideo que nos siga.

Vamos al Panteón de Agripa donde está Cuales de Mileto, que en "agradecimiento" por la serenata que le da Fideo, le obsequia con un



montón de dinero, que pedimos a Fideo. Ahora nos vamos al Coliseo, donde está Taurus luchando. Ganará la pelea y cuando lo subasten, nosotros lo compraremos, diciéndole después que nos siga.

Por las calzadas romanas nos encontramos al gladiador Espartus, que no nos deja pasar ni a tiros. Para eliminarlo, le decimos a Taurus que luche con él y problema solucionado. Un poco más al sur están los carromatos; como el jefe de la caravana es amigo de Fideo y nosotros vamos con él, podremos subir y viajar sin bajarnos hasta llegar a la Galia.

Allí nos encontramos con el druida que nos hará tres preguntas. A la

primera hay que responder "te", a la segunda "san pio" y a la tercera "un loro". Como premio ganaremos una pocion. Al ir al oeste los galos nos apresarán y su luchador Oburrix querrá pelear con Taurus, al cual dará una tremenda paliza si antes no le hemos dado la poción que nos regaló el druida.

Con ella Taurus ganará y los galos nos llevarán hasta Monte Picayum (Hispania). Cogemos el queso, encendemos la antorcha, vamos al sur y cogemos la jaula, donde metemos el queso y la dejamos en el sótano, donde anda merodeando un ratón. Si tenemos suerte, al salir de la casa y volver a entrar, el ratón ya se habrá metido en la jaula. Si no, hay que volver a intentarlo.

Una vez con el ratón en nuestro poder y la jaula cerrada, vamos al campamento de los cartagineses y abrimos la jaula; el ratón asustará a los elefantes y podremos entrar a Saguntum, donde Escipión nos dará un montón de monedas como recompensa.

Al intentar avanzar, un piquete de huelguistas nos cerrará el paso, decimos a Taurus que nos heche un cable y derribará una puerta impresionando al personal que se aparta y nos deja pasar. Solo nos queda pagar al barquero y que Fideo nos diga la contraseña para la segunda parte.

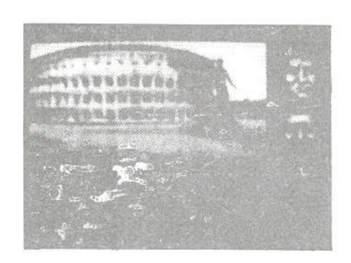
Alberto Tejedor González

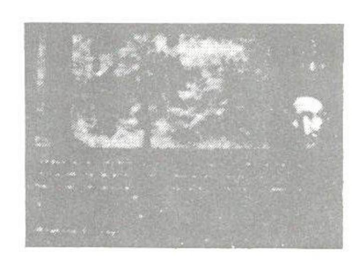
JABATO 2ª parte

Esta segunda fase comienza en la ciudad de Cesarea, en Africa, lugar de reunión de todo tipo de razas y religiones. Jabato comienza de nuevo la aventura solo, pero sus amigos se encuentran bastante más cerca que en la primera fase. Fideo está una pantalla al este, junto al puesto de un vendedor que te ofrecerá un chisquero egipcio a cambio de una pequeña parte del dinero que Fideo poseía al comenzar la aventura y que ahora te entregará si se lo pides.

Una vez reunido con Taurus, situado a las puertas de la ciudad, puedes

comenzar tu investigación por los áridos terrenos que se extienden más allá de los límites de Cesarea. Un anciano os recomienda vivamente que visitéis las cuevas de Morona, no sin preveniros antes de los peligros que al parecer se ocultan tras sus muros. Las dos estatuas que custodian la puerta de entrada a las cuevas tienen órdenes explícitas de destruir a todos los intrusos, pero puedes ganar su amistad metiendo dentro de la boca de una de las estatuas el talismán que poseías desde el comienzo de la aventura (la estatua rechazará cualquier otro objeto). Ahora puedes examinar la puerta sin temor a ser destruido, descubriendo que basta con mover los aldabones situados en su superficie para abrirla y dejar al descubierto las oscuras profundidades de la cueva.





Dado que la estatua exige que solamente una persona entre cada vez, deberás pedir a Taurus y Fideo que se queden quietos y no te sigan, momento en el que puedes entrar en solitario a la cueva. La cueva de Morona es el oscuro, húmedo y maloliente lugar de residencia de una temible legión de vampiros. Es precisamente una vieja y decrépita vampira la que sale a tu encuentro y te ofrece un tazón de espesa y humeante sangre. Venciendo tu asco bebe de la sangre porque solamente de esa manera podrás cumplir el repugnante ritual de estas criaturas y la vampira desaparecerá dejándote el camino libre (en caso contrario será tu propia sangre la que servirá de plato principal de un gran banquete).

Despejado el camino llegarás a presencia de Marttus, jefe de los vampiros de Morona y máximo chupador de la zona, el cual te propondrá un nuevo acertijo: "¿quién es el señor del desierto y de la noche?" a lo que deberás contestar simplemente "Marttus", ya que efectivamente es el propio jefe de los vampiros el único en merecer dicho título. Acertada la adivinanza Marttus te ofrece un nuevo recipiente con sangre semicoagulada. Bébela, siéntate y el gran vampiro te morderá en la yugular. En una especie de sueño fantasmagórico provocado, tal vez, por la pérdida de sangre o por el fétido y mareante aroma de la cueva, aparecerán una serie de imágenes que te ofrecen importantes pistas sobre el camino a seguir e incluso una espantosa visión de tu amada Claudia bajo las fauces de un horrible y

desconocido ser. Cuando despiertas todo sigue igual que antes, pero tu mente no olvidará nunca las alucinacinantes imágenes que contemplaste en tu sueño.

Abandonada ahora la cueva, no sin antes coger y guardar dentro de la petaca la cría de vampiro que se encuentra en una de las habitaciones (debes guardarla en la petaca para impedir que en cualquier momento la cría te muerda a ti o a alguno de tus amigos). De nuevo en el exterior regresa al lugar donde encontraste al anciano y podrás obtener de él nuevas y difusas informacionés. Pide a Fideo que se quede quieto y entra con Taurus en el desierto. El desierto que conduce a Egipto tiene una compleja estructura en la que solamente una de las cuatro direcciones posibles nos premitirá avanzar correctamente pues las demás conducen a un pequeño laberinto que nos devolverá al punto de origen. Sin embargo, si recuerdas las imágenes aparecidas durente tu sueño vampirico no deberás tener problemas para encontrar la ruta correcta, que básicamente consiste en no hacer caso al buitre y por tanto dirigirte hacia el norte hasta encontrar el escorpión cuya cola apunta al este. Toma dicha dirección hasta el oasis en el que un pájaro señala al norte. Es precisamente hacia el norte donde, tras un reducido número de pantallas, se encuentra la ciudad de Alejandría.

No permitas que Fideo te acompañe en la travesía pues, tal como señala uno de los mensajes del sueño, Fideo se perdería para aparecer muerto a las puertas de Alejandría. Una vez en la ciudad pudes volver a buscar a Fideo pues al repetir el camino, las pantallas de desierto habrán desaparecido y podrás llegar a Alejandría rápidamente. La conversación con uno de los traficantes que intentan hacer negocios en el mercado de la ciudad puede ser francamente interesante, pues podrás descubrir que al parecer una bella extranjera ha caído en el poder de los Kepher, una diabólica secta que tiene uno de sus puntos de encuentro en el desierto. Si le pagas adecuadamente el traficante te conducirá a ti y a tus amigos al pie de las pirámides. Olvida por el momente las pirámides y la famosa esfinge de Gizeh para dirigirte a un campamento tuareg donde estos nómadas se divierten cantando y bailando desafinadas melodías. Fideo, emocionado por encontrar a alguien que canta peor que él, comenzará a tañer su lira provocando el júbilo de los tuaregs. Si pides ayuda al tuareg no solamente conseguirás dos mensajes de gran utilidad sino también una botellita de agua paralizadora.

Vuelve a las pirámides y recordando el mensaje del tuareg (la gran

pirámide) entra en la mayor de las tres pirámides, que no es sino la de Keops. Tras el pequeño laberinto de túneles y pasadizos nuestros amigos localizarán dos habitaciones con un sarcófago en cada una. Dirigete de momento a la tumba falsa, pide a Taurus que levante la pesada losa, levanta la momia que se encuentra en el interior del sarcófago y pide a Fideo que coja la pala que quedará al descubierto bajo la momia. Con la pala en tu poder sal de nuevo al exterior, cava en la pantalla de la esfinge siguiendo las indicaciones del tuareg y encontrarás un ank o símbolo de la vida, también utilizado en todo Egipto por sus poderes protectores contra las piedras. Si ahora regresas a la pirámide y, tras entrar en la cámara del faraón, repites los mismos pasos que diste con la otra tumba, un pequeño escarabajo escapará del sarcófago en cuanto levantes la momia. Todo intento de atrapar al escarabajo será en vano, por lo que te aconsejo que vacíes sobre el insecto el agua paralizadora para petrificarlo y recogerlo sin problemas. Si no tuvieras el ank, al derramar el agua seproduciría un súbito derrumbamiento de la pirámide que te sepultaría entre sus rocas.

Dirigete al río Nilo, paga al barquero y sube a la barca que trasladrá a tu último destino, el Valle de los Reyes. Aquí debes en primer lugar entrar en la tumba de Tut-ank-ammon, relizar sobre su tumba los mismos pasos que en las anteriores (con la salvedad de que el sarcófago está cerrado y necesitarás la ayuda de Fideo para abrirlo) pidiendo en este caso a Fideo que recoja un cartouche o pergamino situado en el fondo de la tumba. Teniendo en cuenta el enigmático mensaje que te proporcionara el barquero si le pides ayuda, dirigete a las puertas del templo de la reina Hatsehpsut, morada de la cruel secta Kepher. Las puertas, que se encuentran inicialmente fuertemente cerradas, se abrirán automáticamente por el mero hacho de mostrar el cartouche que simboliza el poder del faraón. Te encuentras ya muy cerca de tu objetivo, más aún cuando hagas huir al gigantesco escarabajo que vigila el interior del templo simplemente dejando caer el escarabajo petrificado que encontraste en el interior de la pirámide de Keops.

Por fin has llegado la última y definitiva pantalla. En una escena alucinante,

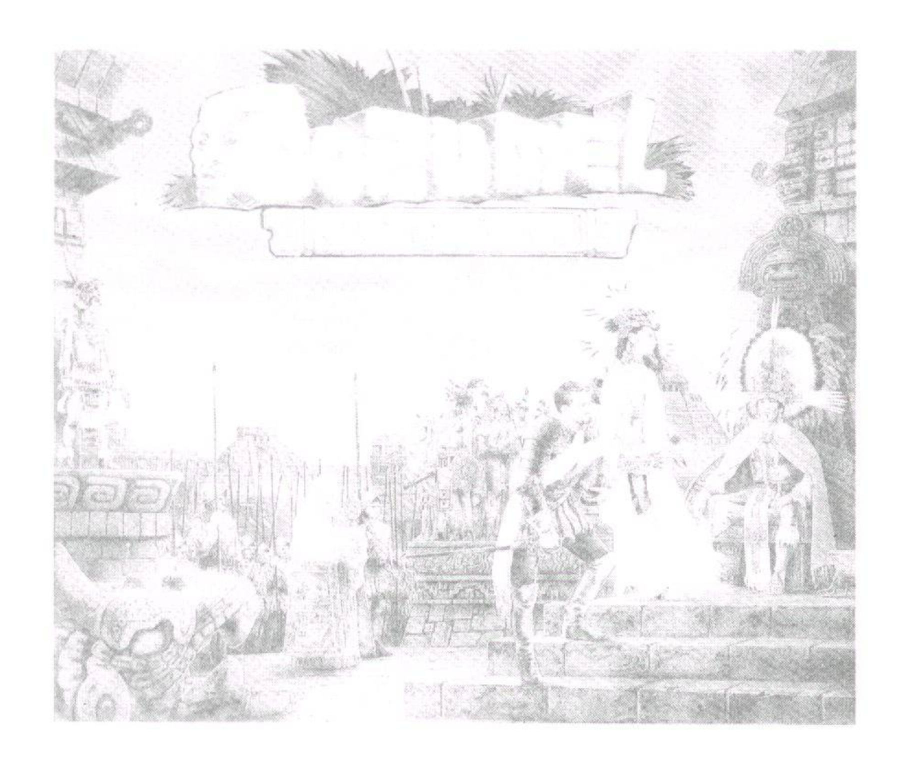
la hermosa Claudia se retuerce de asco y terror atada por unas cadenas mientras un gigantesco monstruo, el mismisimo dios Kepher vuelto a la vida tras los oscuros conjuros de los miembros de la secta, se acerca a ella con pésimas intenciones. En este momento el anillo que se supone que llevas puesto comienza a brillar y cuando te lo quites se convertirá en una mortifera y afilada espada. Saca a la cría de vampiro de la petaca, la cual atacará a Kepher y le distraerá por unos breves momentos, los suficientes para permitir a Taurus liberar a Claudia de sus cadenas. Solos Kepher y Jabato en un único y mortal combate, la poderosa espada mágica de nuestro héroe pondrá punto y final a la vida del gigantesco engendro. Todo a terminado. Claudia se arroja a tus brazos liberada al fin de tan horrible pesadilla. El amor y la libertad se dan cita en el corazón de Jabato poniendo punto y final a esta maravillosa historia que, comenzando en una oscura mazmorra romana, ha tenido un brillante final con el reencuentro de los dos enamorados.

Exolon

LA DIOSA DE COZUMEL (Zona I)

Solo, sin ropa, armas ni víveres, Doc Monro llega a la playa norte de Cozumel, pequeña isla situada al este de la península de Yucatán. Al explorar la playa descubre un viejo embarcadero. Examina las canoas y encuentra en una de ellas unos pantalones cortos que, aunque viejos y empapados, se pone inmediatamente para evitar llamar la atención de los posibles pobladores del lugar. En el extremo este de la playa encuentra además un bastón.

Al sur de la playa se encuentra el poblado de San Marcos, un pequeño núcleo humano en el que se desarrollarán las aventuras de Doc en esta primera parte. Ignorando de momento lugares que tendrá ocasión de visitar posteriormente, Doc entra en la escuela y coge una barra de hierro con la que vuelve a la playa, exactamente a la misma localidad del comienzo, observando que la marea ha traído a la orilla uno de los barriles que transportaba el barco hundido. Con la ayuda de la barra de hierro Doc abre el barril y saca de su interior un paquete. Desgastado por la humedad, el paquete se deshace en las manos de nuestro aventurero, y con él los fajos de billetes que guardaba en su interior. Por suerte el paquete contenia también algo de dinero en metálico, exactamente 88 pesos mejicanos.



Con el dinero en su poder, Doc se dirige al mercado dispuesto a adquirir una serie de objetos que le ayudarán en sus pesquisas. De ese modo recorre las cuatro pantallas del mercado comprando un vestido, un aguacate y un zapote. A continuación se dirige a la iglesia y observa al cura que camina apoyándose en los bancos para disimular su cojera, de lo que deduce que el bastón que encontró en la playa posiblemente pertenezca al cura. Para ganarse la confianza del cura Doc introduce un peso en el cepillo de las limosnas y a continuación le entrega el bastón, momento en que el cura agradecido le invita a pasar a la sacristia.

Una vez allí, el cura expresa su intención de preparar un cocido típico de la

región pues estima, con toda razón, que Doc debe encontrarse hambriento, pero señala que le falta el fruto más importante. Doc le entrega el aguacate que compró en el mercado y de ese modo el cura prepara un sabroso guiso de iguana y aguacate que Doc devora sin reparos. El cura recoge la mesa y entrega a nuestro amigo una carta.

Suponiendo que la carta está dirigida al maestro, Doc vuelve a la escuela y entra en el despacho del maestro, no sin antes llamar educadamente a la puerta para evitar que el maestro le rechace. Una vez en el despacho, Doc examina la pizarra y el mapa que cuelgan de la pared y entrega al maestro (sin abrirla antes, pues de ese modo demostraría una insana curiosidad) la carta que antes recibió del cura. El maestro la lee presuroso, observa a Doc por unos instantes y le hace una enigmática revelación de la que nuestro amigo extrae un importantísimo dato, "Ix Chell", el nombre del templo de la Diosa del Amor. Antes de marcharse, tras obtener una importante pista del libro que lee el maestro, Doc le entrega el zapote que compró en el mercado, momento en el que el maestro repara en que Doc está descalzo y, compadecido, le entrega sus propias botas. Sin perder un instante, Doc se las pone y sale de nuevo a la calle.

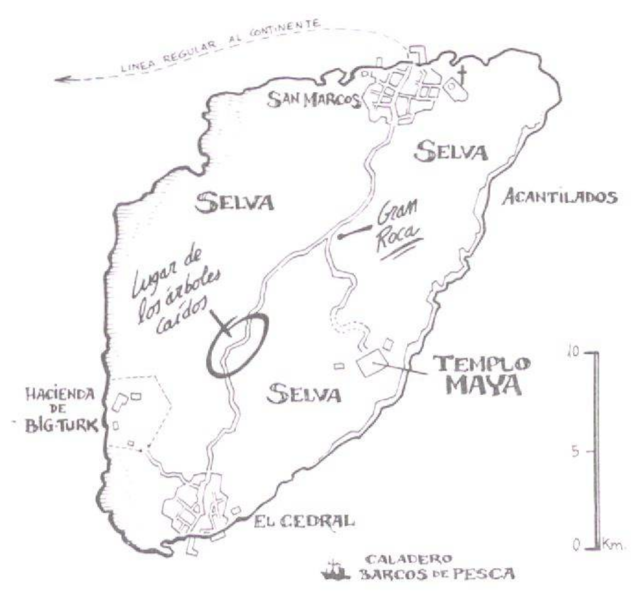
Doc sale de la escuela y decide entrar en la taberna del pueblo, lugar donde observa tres pintorescos personajes; el tabernero que lava vasos tras el mostrador, un ruidoso borracho que pronuncia frases incoherentes y una hermosa joven sentada tras una de las mesas que comienza a mirarle con una mezcla de atrevimiento, coquetería y timidez. Tras escuchar al borracho, Doc decide ganar su amistad conprando y pagando un vaso de ron al tabernero y entregando el vaso al borracho, el cual a continuación comienza a pedirle dinero. Doc le entrega un peso y el borracho, agradecido le da la llave de su casa.

Nuestro héroe concentra ahora su atención en la chica y, deduciendo que se trata de una prostituta, decide entablar conversación con ella. Observando que Doc parece hacerle caso, la chica vence parte de su timidez y comienza a lanzarle sutiles besos y guiños. Doc decide romper el hielo y la besa, momento en el que la chica le invita a ir con ella, a lo que nuestro amigo contesta que sí. Observados por el tabernero , Doc y la chica salen discretamente de la taberna y se dirigen a la playa.

Una vez allí, la chica solicita a Doc 30 pesos por sus favores, pero nuestro amigo observa una mezcla de tristeza y terror en la joven que le indican que la joven no ha escogido su profesión por propia voluntad. Por tanto

contesta que no y se ofrece a ayudarla. La joven estalla en sollozos y le confiesa que el tabernero le obliga a realizar su sórdido trabajo y que desea intensamente salir de la miseria en la que vive. Compadecido, Doc le da el vestido que compró en el mercado. La joven, asombrada al observar que existen hombres de buen corazón que no solamente desean abusar de ella, agradece profundamente a Doc su gesto y, tras ponerse el vestido, promete seguirle a todas partes. Nuestro héroe ha ganado asi una fiel compañera que tendrá un importante y dramático papel en las aventuras que les quedan por correr.

Para evitar que el tabernero intente impedir que la joven le acompañe, Doc regresa al pueblo a partir de la localidad del embarcadero para evitar asi entrar en la taberna. Siempre en compañia de la chica regresa al mercado y compra la botella, el quinqué y la caja de cerillas. Abre la botella, recoge el tapón que cae al suelo en el momento de abrirla, se dirige a la pantalla del mercado en la que se vende el petróleo contenido en una garrafa. Cuando el vendedor solicita un objeto para guardar el petróleo, Doc le entrega la botella y a continuación, tras abrir el quinqué, vacia parte del contenido de la botella en el mismo, cerrando a continuación, tanto la botella como el quinqué pues ahora ambos se encuentran llenos de petróleo.



Las últimas acciones de esta fase consisten en utilizar la llave para abrir la

casa del borracho y, tras entrar en esta, sacudir las estera para recoger la sortija que se encontraba enredada entre sus pliegues. En compañia de la joven, Doc regresa a la sacristía y allí observa sorprendido un diálogo entre la chica y el cura que le revela que la joven se llama Zyanya y es la hermana del sacerdote. Ambos se dirigen ahora al despacho del maestro (llamando antes a la puerta y al salir el maestro le entregará a la joven un objeto que Doc no alcanza a ver pero que será de vital importancia mas adelante.

Dirígete ahora hacia el sur hasta la última pantalla de esta fase. Cuando intentes avenzar a la siguiente localidad el ordenador te indicará que vas a entrar en la Zona II y debes salvar tu posición. Si en este momento has conseguido 50 puntos y estas en posesión de los pantalones, las botas, la sortija, la barra de hierro, el quinqué lleno de petróleo, la botella llena de petróleo y la caja de cerillas. La posición que acabas de salvar te permitirá completar con éxito la segunda fase.

Exolon

LA DIOSA DE COZUMEL (Zona II)

En primer lugar, asegúrate de llevar puestas las botas, o no durarás mucho. Luego, mete el anillo dentro de la caja de cerillas, o serás desvalijado. Ahora, dirígete al Sur y al Sureste hasta encontrar un templo maya. Si decimos IX CHELL podremos entrar.

Nos dirigimos al altar, examinamos los cascotes y liquidamos a la serpiente con la barra. Ahora, rociamos el musgo que cubre el altar con petróleo de la botella, y lo quemamos con las cerillas.

Movemos la piedra, nos dirigimos a la tumba, levantamos la losa con la barra y le decimos a Zyanya que venga con nosotros (dos veces, o no nos seguirá). Bajamos, y en la cámara mortuoria, examinamos a la Diosa. Cogemos la figurilla y cerramos los ojos a la Diosa.

Subimos y en la entrada del templo lo dejamos todo menos la figurilla (vigilad el consumo de petróleo). Salimos del templo y volvemos a la

encrucijada (por las localidades que cruzamos existen varios collares, pero no deben ser cogidos).

Nos dirigimos a El Cedral, y trepamos al árbol para coger el collar de Palenque. Continuamos hacia el pueblo. Cuando la Diosa nos reclama alejarnos de ella, y cuando no podamos alejarnos más, debemos ponernos el collar de Palenque y frotarlo.

Intentad ir al pueblo las veces necesarias hasta que el collar haga efecto (debemos prepararnos para perder a nuestra querida Zyanya, por lo que, aunque no sea necesario, no estará de más darle algún beso).





Al Este de la entrada del pueblo hay una casa. Cambiamos la sortija por el loro y liberamos a éste. Ahora nos dirigimos hacia el Sur hasta encontrar un cascabel. Lo cogemos y nos encaminamos hacia las propiedades de Big Turk.

Después de contestar al matón llegamos a una habitación en la que hay un cajón. En TRES movimientos hemos de esconder la figurilla. Cuando Ratso se vaya, recuperamos la figurilla y entramos en el despacho de Big Turk.

Le damos el cascabel al mono para que nos deje en paz y regateamos con Big Turk hasta que nos ofrezca 250 pesos por la figurilla. Cerramos el trato, cogemos el dinero y, como precaución, se lo damos a Kuill.

Ya podemos regresar a la casa del borracho y recuperar los billetes, con los que podremos comprarnos una barquita, la Yucatana. Cuando tengamos los papeles de propiedad, vamos al puerto, esperamos a que llegue nuestra embarcación (si es necesario damos una vuelta) y subimos a bordo, con lo que iniciaremos el viaje a la segunda parte de la trilogía,

LOS TEMPLOS SAGRADOS. ¡Ah! No iremos solos.

Rogelio Villellas

LA AVENTURA ESPACIAL 1ª parte

En esta primera parte, disponible unicamente para PC, Atari y Amiga, acabas de terminar tu periodo de aprendizaje en el Anillo Dorado y eres ya todo un Cosme. Debes prepararte para la peligrosa misión que te han encomendado.

Localidades del Anillo Dorado:

ZOED = Zona de Educación

ZOT = Zona de Transito

ZOED = Zona de Esparcimiento

ZODE = Zona de Descanso

ZODO = Zona de Documentación

ZOAV = Zona de Almacenamiento y Vestuario

ZOCA = Zona de Cambio Atmosférico

Se comienza el juego en la ZOED y lo primero que hay que hacer es conseguir la TIGA para tener acceso a las localidades importantes. Dirígete a la ZOES donde encontrarás a un ROMI, debes hablarle para que te de la TIGA, insistiendo si es necesario.

Con la TIGA ya puedes entrar en la ZOAV para cambiarte el vestuario de trabajo por el de combate. En tu ZODE donde encontrarás las instrucciones para la misión.

En el UPM-CO tienes la MAGOLLA para poder desmagnetizar las UPI-CO (graciosa y magnéticamente pegadas a la pared) y abrir el UFAP, pero parece que está algo averiada, por lo que necesitas que el ROMI la repare.

En la ZOCA, tras la descompresión, se te dará la clave para la segunda parte.

SOLUCION PASO A PASO:

SALIR - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ENTRAR - HABLAR - HABLAR - SALIR - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ANTIGIRO - SUBIR - QUITAR TODO - DEJAR UPM-T y UPI-T - COGER UPM-CO, UPS-CO y UVIR - PONER TODO - SACAR DE UPM-CO LA MAGOLLA y UPP-M - PONER UPP-M - EXAMINAR MAGOLLA - BAJAR - GIRO - GIRO - GIRO - GIRO - ENTRAR - HABLAR - SALIR - GIRO - GIRO - GIRO - GIRO - SUBIR - USAR MAGOLLA - COGER UPI-CO - PONER UPI-CO - BAJAR - GIRO - GIRO - GIRO - GIRO - ENTRAR - HABLAR - SALIR - ANTIGIRO - ABRIR UA-S - ENTRAR - USAR MAGOLLA - SACAR DE UFAP EL PD-AA - METER PD-AA EN UPM-CO - SALIR - ANTIGIRO - ANTIGIRO - ANTIGIRO - SUBIR - USAR TIGA - ENTRAR - CERRAR.

El Maestro Aventurero

LA AVENTURA ESPACIAL 2ª parte

Esta parte es la primera para las máquinas de 8 bits (Spectrum, Commodore, MSX y Amstrad). Comienzas en la ZOCE (Zona de Contacto Exterior). Antes de subir al VEECO debes SACAR DE UPM-CO EL PD-AA - ABRIR PD-AA - EXAMINAR HODOSE - ABRIR UA-E-VEECO - SALIDAS - SUBIR. El VEECO consta de una CARLINGA y un (7) DEPO.Controles de la nave desde la carlinga:

1 - Despegar
2 - Aterrizar
3 - Coordenadas
4 - Hiperespacio
5 - Panel de Combate
6 - Autorreparación
7 - Depósito
8 - Salida del VEECO



Secuencia de movimientos:

(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 145 196 006 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (7) DEPO - ABRIR CAFU - SACAR DE CAFU DIPAS y PRILU - SALIDA CARLINGA - (8) - SAVE/LOAD - SAVE RAM (esto debe hacerse antes de bajar a cada planeta, por si morimos en el proceso) - USAR PRILU - Selecciona 3 colores para comunicarte con los Petrus Psiquicus (rojo-rojo-rojo, verde-verde-verde, etc).

8 bits: Color BLANCO = ACERTADO, color NEGRO = FALLO. Hay 9 colores.
16 bits: Color BLANCO = ACERTADO, color MARRON = FALLO. Hay 8 colores.

Al acertar la secuencia cromática, un pétreo ser se te acerca... - USAR DIPAS - ABRIR UA-E-VEECO - SUBIR.

(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 112 085 137 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (7) DEPO - DEJAR PRILU - SACAR DE CAFU EL ELSON - SALIDAS CARLINGA - (8) - (Sólo 16 bits: SALIDAS ENTRAR) - SAVE/LOAD - SAVE RAM - USAR ELSON - EMPEZAR CON 15000 - Según te respondan los angelicales, ve subiendo (17500) o bajando (12500). El valor suele estar entre 10000 y 20000.

Manejo del ELSON con las teclas:

Q = Incrementar frecuencia

A = Decrementar frecuencia

O = Mover cursor a la izquierda

P = Mover cursor a la derecha

Al dar con la frecuencia exacta, un angelical viene hacia ti... - USAR DIPAS - SAVE RAM - (SOLO 16 BITS: SALIDAS SALIR) - USAR TIGA - SALIDAS SUBIR.

(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 140 003 061 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (7) DEPO - DEJAR ELSON - SACAR DE CAFU EL MAPUL - CARLINGA - (8) - RAM SAVE - USAR MAPUL - SELECCIONAR 3 OLORES.

Olores APESTOSOS = FALLO

Olores AROMATICOS = ACIERTO

En 8 bits hay 9 olores, mientras que en 16 tan sólo 8.

Al acertar, un saurio se te aproxima... - USAR DIPAS - USAR TIGA - SAVE RAM - SUBIR.

(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 093 107 134 - (4) HIPERESPACIO - (2) ATERRIZAR - (8) - (SOLO 16 BITS: BAJAR) - SACAR DE UPM-CO EL CHAPO - SAVE RAM - USAR CHAPO ROMI - ESCUCHAR - SACAR DE SERPO EL CHAPO - USAR CHAPO XI-KA+ - USAR DIPAS - (SOLO 16 BITS: SALIDAS SUBIR) - USAR TIGA - SAVE RAM - SUBIR.

(1) DESPEGAR - (3) COORDENADAS 164 014 076 - (4) HIPERESPACIO - LEER COMUNICADO.

EN 16 BITS: (5) PANEL DE COMBATE - VENCER VESUCOS - (3) COORDENADAS 170 193 184 - (4) HIPERESPACIO.

EN 8 BITS: COORDENADAS 170 193 184 - (4) HIPERESPACIO - LUCHAR VESUCOS - ATERRIZAR.

EN CASO DE ATAQUE DE VESUCOS: (5) PANEL DE COMBATE - DISPARO = ESPACIO, M y ENTER. Tras un ataque, no olvides al aterrizar activar la autorreparación (6).

CONTACTOS	**COORDENADAS**	**USAR**
DUROLITIA	145 196 006	PRILU
TECNODIA	093 107 134	CHAPO
PARADISO	112 085 137	ELSON
VIPERIA	140 003 061	MAPUL
CRUCERO IMPERIAL	163 014 076	
OSCURA AMENAZA	170 193 184	

Cuando llegues a los dominios de la Oscura Amenaza se te dará la clave para la tercera parte.

El Maestro Aventurero

LA AVENTURA ESPACIAL 3ª parte

Tu misión es destruir al CELO (cerebelo loco) a toda costa, sin importar el modo o lo que cueste.

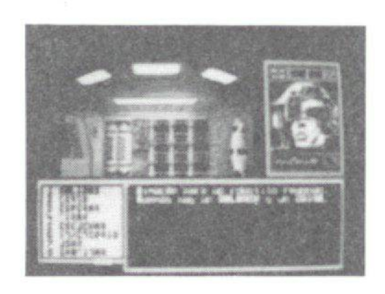
SELECCIONAR PIRITO - USAR INTUICION y SALIDAS hasta que detecte la entrada a la Oscura Amenaza - ABRIR - BAJAR - ABRIR UA-E - ENTRAR - ESTE - VOLAR - CERRAR ASPCHUP - BAJAR - ESTE - BAJAR - VOLAR - USAR INTUICION - ESTE - CORTO - SELECCIONAR NIMBUS - COGER ELPREPU - OESTE - BAJAR - USAR ELPREPU - VOLAR - ABRIR - CORTO.

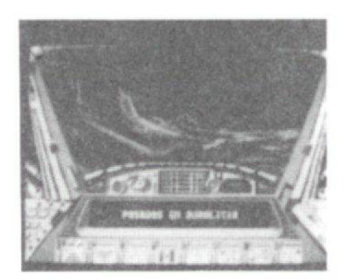
SELECCIONAR DINUS - ESTE - ESTE - USAR MATETRA - ESPERAR - CORTO - SELECCIONAR PIRITO - USAR INTUICION - SALIDA HOLOMAPA - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - USAR EMIMA - COGER ROZUMBO - USAR EMIMA - DEJAR ROZUMBO - CORTO - SELECCIONAR DINUS - USAR MATETRA - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - USAR EMIMA - COGER BOLOREX - USAR EMIMA - CORTO.

SELECCIONAR DINUS - USAR MATETRA - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - USAR EMIMA - DEJAR BOLOREX - COGER ROEMILAS - USAR EMIMA - DEJAR ROEMILAS - USAR EMIMA - COGER BOLOREX - USAR EMIMA - CORTO - SELECCIONAR DINUS - USAR MATETRA - SALIDA HOLOMAPA - CORTO.

SELECCIONAR XI-KA+ - USAR EMIMA - DEJAR BOLOREX - USAR EMIMA - COGER ROZUMBO - USAR EMIMA - DEJAR ROZUMBO - COGER BOLOREX - USAR EMIMA - DEJAR BOLOREX - COGER ROEMILAS - USAR EMIMA - DEJAR ROEMILAS - USAR EMIMA - COGER BOLOREX - USAR EMIMA - DEJAR BOLOREX - USAR EMIMA - USAR EMIMA - CORTO.

SELECCIONAR PIRITO - USAR EMIMA - CORTO - SELECCIONAR NIMBUS - USAR EMIMA - CORTO - SELECCIONAR DINUS - USAR EMIMA - SALIDAS OESTE - ABRIR UA-AB - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - ABRIR - UA-AB - EXAMINAR TERMOR - USAR INTERPROTER - CORTO - SELECCIONAR DINUS - USAR TERMOR hasta que haya un cambio en una UA-HO - CORTO - SELECCIONAR PIRITO - SALIDAS - VOLAR - USAR INTUICION - CORTO.





SELECCIONAR NIMBUS - USAR VIBROCANTO para romper el cristal que te indica PIRITO - SALIDAS - CRISTAL - SALIDAS BAJAR - CORTO - SELECCIONAR DINUS (usar TERMOR si no está abierta la UA-S, hasta que se abra) - ESPERAR - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - SALIDAS - OESTE - NORTE - NORTE - COGER SEMIBOM 07 - SALIDAS - SUR - SUR - SALIDAS - OESTE - OESTE - COGER SEMIBOM 03 - SALIDAS - ESTE - ESTE - DEJAR LASER - ESPERAR - CORTO.

SELECCIONAR NIMBUS - ESPERAR - CORTO - SELECCIONAR PIRITO - BAJAR - USAR INTUICION - SUBIR - BAJAR - SELECCIONAR NIMBUS - BAJAR - USAR SUDOR hasta haber desconectado todos los circuitos - SELECCIONAR DINUS - USAR TERMOR hasta cambio en una UA-VTD - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - BAJAR - METER EN CUBICELO TODO - SUBIR - COGER LASER - CORTO.

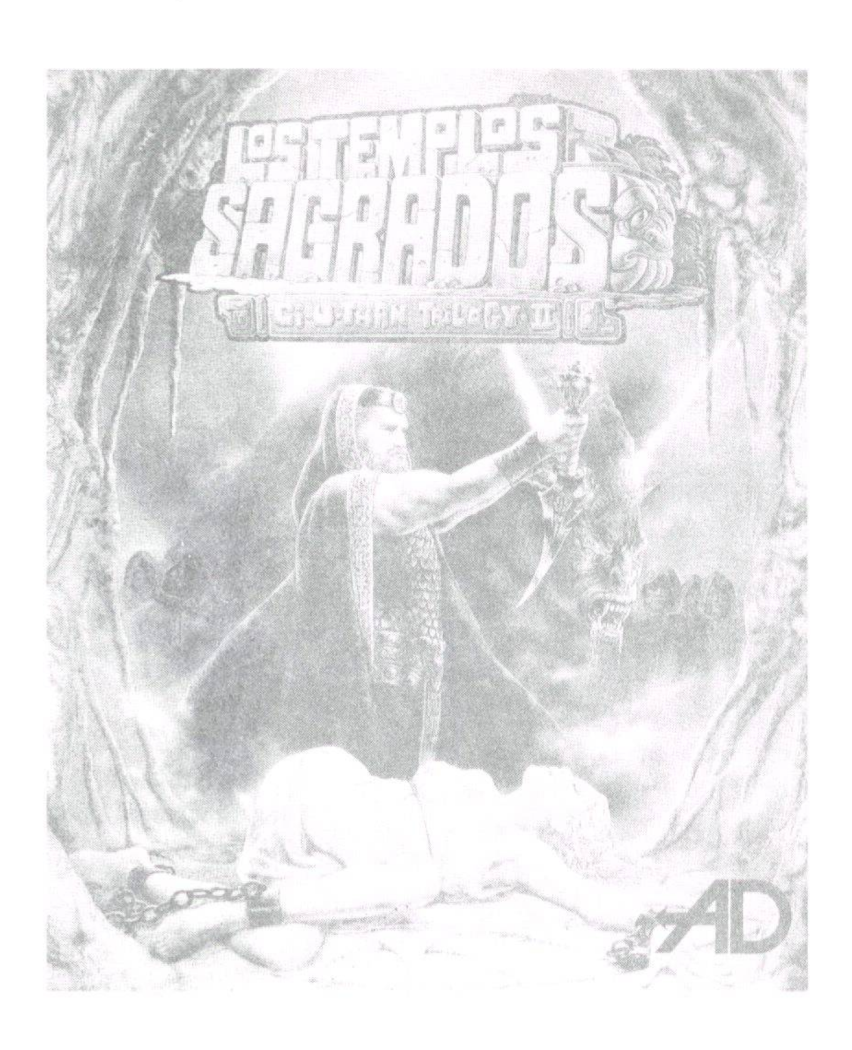
SELECCIONAR DINUS - USAR TERMOR hasta nuevo cambio en una UA-VTD - CORTO - SELECCIONAR XI-KA+ - BAJAR - USAR LASER - SELECCIONAR A DINUS ... y que nadie llore ante la inusual conclusión.

El Maestro Aventurero

LOS TEMPLOS SAGRADOS (1ª parte)

ZONA A - EN EL MAR

Empieza la aventura cuando, habiendo salido de Cozumel, te encuentras en el pedazo de mar que te separa del Yucatán, concretamente del templo de Tulum. Se describe que vas en la barca. El cozumelano (Cipactli) está remando.



Puedes hacer EXAMINA BARCA, en cuyo caso verás una barca que tiene una tabla de madera como asiento bajo el cual hay un cajoncito. El fondo de la barca está encharcado de agua sucia. EXAMINA SUELO O FONDO O CHARCO: Hay, entre algunas algas podridas, un pedazo de cuerda y una papaya.

Lo único que puedes hacer es hablar con el cozumelano, jorobar a Kuill, quien se come el gusano si se lo das y si intentas cogerlo o matarlo, huye. Si intentas tirarte al agua, el indio te lo impide.

LA TORMENTA

Pronto, hagas lo que hagas, el cielo se va cargando, ruge el mar, se encrespa y agiganta y todo hace presumir que una enorme tormenta se acerca. En effetto, ya la tienes encima, grandes olas golpean tu frágil navío y pronto un golpe de mar te dá de lleno llevándose al remero.

En éste momento aparece el cozumelano flotando y un tiburón que lo acecha. Para salvarlo tienes que actuar rápido, siendo las posibles acciones:

1- Tiras la cuerda. No llega.

2- Si tiras el remo solo, lo pierdes.

3- La cuerda tienes que amarrarla al remo.

4-Tirar el remo amarrado a la cuerda y lo vás recuperando lentamente del mar.

5- Si tiras el remo atado a la cuerda, pero no tienes la cuerda cogida, pierdes ambos.

Remar hacia cozumelano o Cipactli. Con la fuerte tormenta no hay forma de dirigir la barca. En éste caso la barca se aleja del náufrago. Si salvas a Cipactli, pronto amaina la tormenta y ambos continuais la peligrosa travesía hasta llegar a la playa.

Por cierto, Cipactli tiene un machete que te sería muy útil si te lo diera, pero se niega a separarse de el. No hay forma de que te los dé. Si intentas quitárselo, te saca de la barca a machetazos. Si AGARRAR MACHETE, no

te lo dá. Si lo atacas, mira lo que pasa.

Por cierto que si tu comes los gusanos o la podrida papaya, además de la cagalera te pondrás enfermo. Momento que aprovechará Cipactli para quitarte el contrato, tirarte al agua y huir con la barca. Ni Kuill ni el Cozumelano se comen la papaya.

DESEMBARCO

Te encuentras con que Cipactli te impide a punta de machete que abandones la embarcación. La única forma es dándole el contrato y la cuerda. Si le preguntas qué quiere te lo pide. Al bajar, Kuill emprende el vuelo, lo que explicará la toma de algunas de las localidades que veremos más adelante, donde se contempla una vista aérea.

ZONA B - EN EL TEMPLO

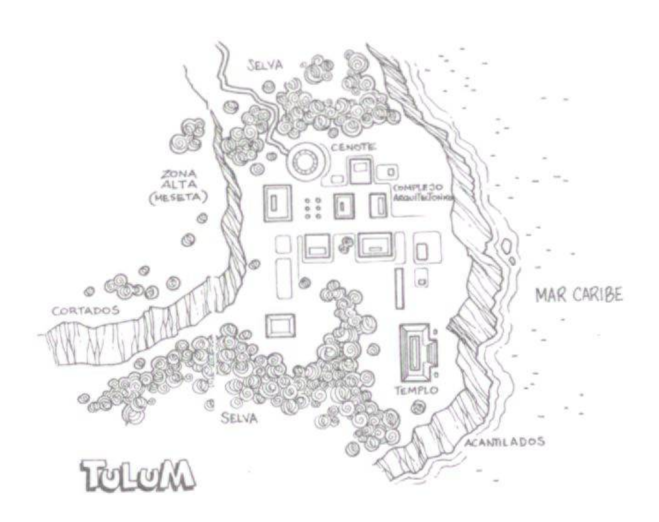
PLAYA

Ante ti se yergue una alta muralla rocosa, es un acantilado con una pequeña playita. En la cima se alza un pequeño templete Maya (si, ya empezamos). Puedes ir al sur que es una zona de playa solitaria donde hay una red medio rota que en 8 bits sirve para coger la cuenta flotante, pero no en 16.

Hacia un lado hay una abrupta senda que sube penosamente. SUBIR: pos eso, llegarás a la localidad de Frente al Templo. En la descripción, por supuesto, te vendrán toda clase de recuerdos de tu pasada aventura y amores. De momento sólo ENTRAR y Oeste que es lo mismo.

Aclarar que éste templo sólo tiene dos habitaciones, la primera, de techo alto, está bastante derruida y la luz entra ampliamente, sólo debe tener una puerta a un lado que la comunica con la contigua (o conmigua). Puedes ver el típico ídolo, las paredes de piedras abandonadas y semicubiertas de madreselvas en flor.

Destacar una gran losa o lápida en la cual se vea un cuadrado concéntrico, término que acabamos de inventar para unas lineas rectas que se van cerrando hacia el centro. Es una pista tonta para indicar que la ruta a seguir es hacia el laberinto.



En la otra localidad hay un altarcete, sobre el cual, misteriosamente flota en el aire una especie de esfera de jade (es una de las cuentas clave del collar, pero eso más adelante), para cogerla hay que usar una piel de animal (o la red en 8 bits). Bueno, el caso es que si examinas entre los escombros encontrarás una hachuela de piedra, de forma triangular y muy dura. Aclarar aquí que la hachuela servirá para cortar lianas, rastrojos y cañas de bambú, pero no troncos.

ZONA C - LA SELVA

Si desde la localidad Frente al Templo te diriges hacia cualquier dirección excepto Oeste o Entrar, o BAJAR, en cuyo caso vas hacia la playa, pasarás a la procelosa selva. Aclarar que, tal como es en realidad, este tipo de vegetación no es selva-selva, sino que pasa de uno a otro muy rápidamente, a veces al subir una colina, etc, el panorama cambia por completo.

Aquí hay una región pantanosa, espesa vegetación baja por todos lados, con las típicas cañas de bambú y otro arbolillo que dá un fruto semejante a cerezas, es un Curarum Botúlicum sin semilla, que por cierto es muy venenoso, hay uno en el suelo.

Pasas a una región más desértica, con dunas, grandes cactus y al fondo la espesa selva. En el suelo hay un palo. También hay que coger una espina del cactus. La siguiente localidad es un bosque muy alto, grandes árboles con lianas y cocoteros, pero de ésta localidad no puedes pasar, si lo intentas corres el peligro de morir descalabrado.

Todo se debe a que hay un grupo de monos enloquecidos, dirigidos por uno totalmente alucinado quien, si lo examinas, verás que lleva un cascabel al cuello y se parece mucho al Macacus Cognazus que era el favorito de Big Turk en la anterior aventura.

Aquí nos hallamos en una disparatada escena, en la cual, los monos, dirigidos por el Cognazus (que se ha escapado de la hacienda de Big Turk con aspiraciones de dirigir su propia banda delincuente) bloquean y ponen en peligro tu integridad, a base de cocotazos lanzados con gran precisión y puntería desde sus altos árboles.

La única manera de vencerlos es hacerte una cerbatana: Con la hachuela cortas las cañas de bambú, arrancas una espina de los cactus y la ensartas en los frutos con dos efectos, que se impregne la espina del jugo venenoso y que al soplar sirva de tapón para el aire.

Con ella debes matar a Cognazus. Cuando matádolo hayas, el tio cae pesadamente al suelo y reina la paz. Lo puedes despellejar en 16 bits. Además, en esa localidad, debes cortar una liana para utilizarla como cuerda.

La siguiente localidad es un amplio claro en la selva, rodeado como siempre, de toda clase de vegetación, entre la que destaca un árbol de madera de balsa. Por cierto, en el suelo, contrario a lo que suele ocurrir en éstas selvas, no hay casi vegetación. Si continúas al Noroeste caerás en una trampa para jaguares, típico foso estacado en el cual tú lo quedarás.

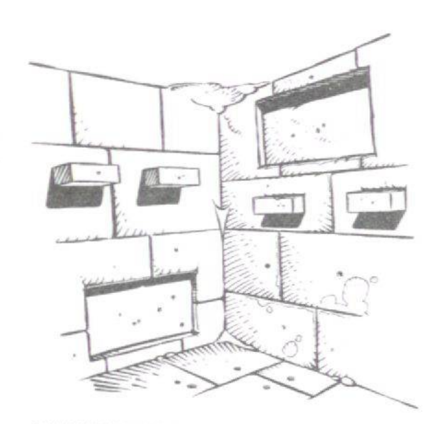
Si EX SUELO, parece algo artificial. EXCAVAR y descubres el foso

estacado. Si intentas bajar con cualquier objeto en las manos, también estacado te hallarás. Si dejas todo y BAJAR pasas a "dentro del foso". Ves la pared y varias estacas muy afiladas.

Si intentas mover las estacas o las examinas, ves que hay una que está un poco suelta, por supuesto la tienes que coger y tendrás una maravillosa lanza, pero recuerda que si intentas subir con ella, muerto eres, debes tirarla o lanzarla fuera primero y luego subir tu. Y... ¿si no saco la estaca? Pos que aparece el maligno jaguar, te ataca y te come. Este jaguar aparece en la próxima localidad.

Que es una de selva espesa en la que se ve la pared o muro del laberinto, justo antes de llegar a la plazoleta. Es decir, que hay que pasar por la selva para ir del templo a la plazoleta. Aquí te ataca el jaguar. Has de matarlo con la estaca del foso. Si intentas matarlo con la hachuela, hacha o cerbatana, te merienda. Cuando lo hayas matado, podrás continuar.

Si llevas la hachuela o el hacha podras conseguir (despellejando) la piel del jaguar necesaria para poder coger la cuenta del templo. La del mono también sirve. (Recordad que en Spectrum y Amstrad, por razones de memoria, la cuenta se coge con la red y las pieles no aparecen).



UN RINCON DE LAS ESTANCIAS INTERIORES.

Ahora debes dedicarte a hacer un hacha con el palo, la hachuela y una liana. Con hacer hacha o fabricar, tendrás una rudimentaria hacha. Con ella tendrás la suficiente palanca o vaivén para poder cortar cuatro troncos de madera de balsa. También debes cortar varias lianas (puedes hacerlo con

la hachuela sola). Si todo haces bien, tendrás una sólida balsa de tres troncos para escapar por el cenote.

Errores:

a-intentar huir en un solo tronco: se voltea y te ahogas.

b-de dos troncos, bastante inestable, se hunde y te ahogas.

NOTA 1: Debes cortar un cuarto tronco para poder bajar al cenote, donde no hay saliente para amarrar nada y entonces debes utilizarlo para ponerlo atravesado en el agujero que comunica la del cenote con la localidad anterior. De allí amarrarás las lianas para bajar a la balsa y para poder bajar tú. Pero debes dejar el tronco atravesado en la localidad anterior.

NOTA 2: Si montas tu armatoste antes de la localidad del cenote, NO CABE POR LOS HUECOS. Solo cabe un tronco cada vez si lo llevas cogido.

NOTA 3: Puedes usar la liana para llevar cualquier objeto arrastrado, pero si es un tronco o la balsa, se quedará atascado en los agujeros. Eso lo probé yo mismo en la zona y efectivamente, se me quedaban atascados. Pero la vida es así.

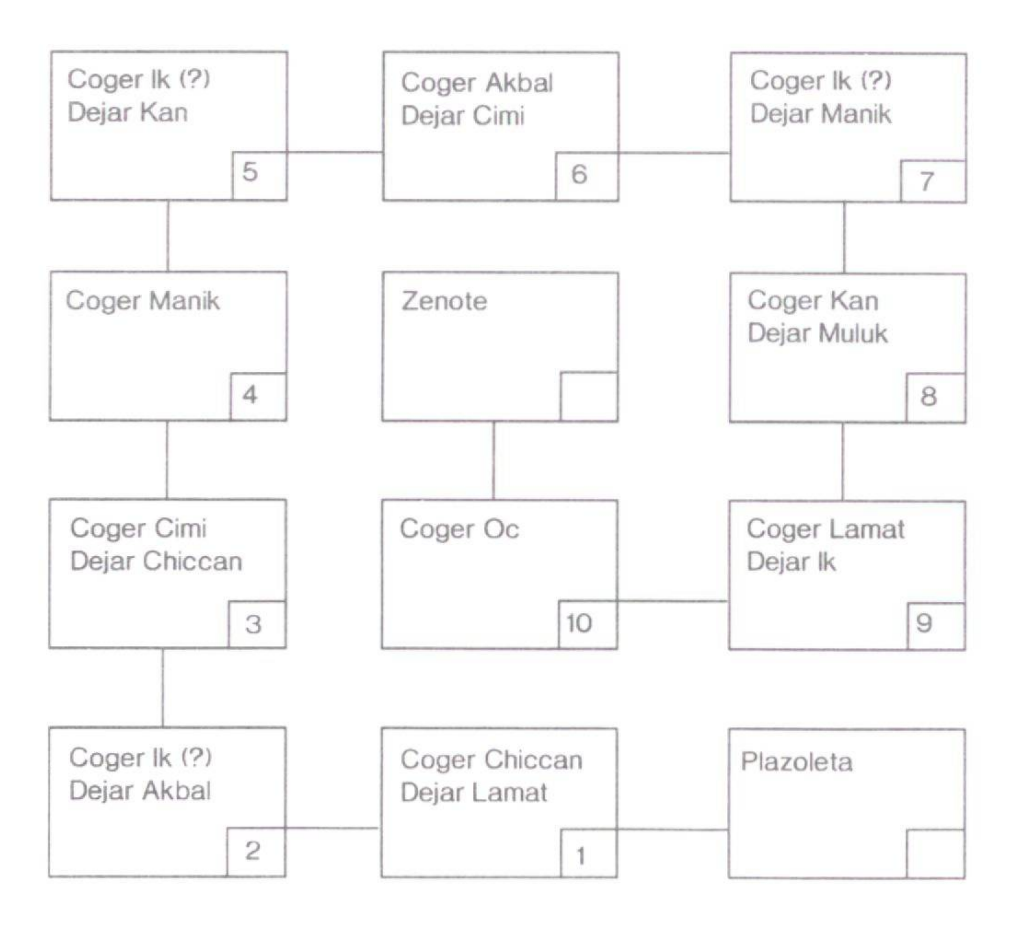
MAGICAS ESTANCIAS INTERCONEXAS

Los agujeros altos que terminan en uno bajo, es decir, los que te sirven como tobogán para retroceder hacia una localidad inferior, siempre estarán abiertos, pero son inalcanzables por su parte alta, sólo te puedes meter por la baja. Al principio esto parece un coñazo, y lo es, pero cuando ya tienes el laberinto todo mapeado, te sirven para salir rápidamente de allí a recoger más cosas.

Los bajos-bajos pueden estar cerrados o abiertos, se controlan con los bloques que sobresalen de las paredes. Las cuatro esquinas, Plazoleta, L2, L5 y L7, solo tienen dos paredes y en ellas grupos de dos o tres bloques móviles. Desde allí se controlan varios agujeros a la vez.

Las demás localidades, que tienen tres paredes, sólo tienen controles para

cerrar los agujeros, siendo el tercer control el que abre al agujero de retroceso, para dejar una ruta de escape.



L10: El bloque suelto del suelo es para poner el collar del cual hablaremos, si el peso es adecuado, se abrirá el agujero Norte y podrás pasar al Cenote. Si no lo es, o intentas apretarlo como todos los demás, se derrumba el tingladillo.

LAS TABLETAS MAGICAS

En algunas habitaciones se encuentran unas tabletas que, si las examinas, ves que tienen un símbolo y si las dejas en el suelo, les entra una especie de baile de San Vito Corleone, que es un aviso de que al dejarlas algo puede suceder. En effetto, si las dejas en el lugar adecuado, sufren una reestructuración molecular y se convierten en las cuentas de un collar. Tienes un mapa que marca donde las encuentras y donde las dejas.

TABLETA	LOCALIDAD	TRANSFCUENTA
1- CHICCHAN	L1	L3
2- CIMI	L3	L6
3- MANIK	L4	L7
4- IK	L5	L9
5- AKBAL	L6	L2
6- KAN	L8	L5
7- LAMAT	L9	L1
8- MULUC	SELVA	L8

DEL MAGNETO-CUENTO-COLLAR

Pos resulta que para abrir la última entrada, la de la pared Norte de L10, has de poner en el bloque del suelo un collarcito de 10 cuentas. 8 de esas cuentas son normales. Cuando las encuentras, no puedes unirlas unas con otras a menos que tengas una magnética entre ellas.

Las otras 2 tienen propiedades especiales de aglutinación, flotación aérea y desplazamiento a su sitio de origen si las sueltas. Es decir, si tienes una y la sueltas antes de haberla unido con la otra especial, vuelve a su lugar de origen. Además, si ya tenías otras cuentas unidas a ella, pierden su poder de aglutinación y caen al suelo. La de Oc no puedes cogerla hasta que tengas toda la ristra completa.

Las dos cuentas especiales están flotando en el aire en dos localidades, una sobre el altar del templo que se coge con la piel y la de L10 que, si ya

las tienes todas, al cogerla se une. Cuando tengas una de las especiales, si tienes otra normal se pegan. Esto dura hasta que o bien hayas hecho un collar o, hayas soltado la especial, en cuyo caso se irá disparada hacia "su" localidad, dejando a las otras sin poder de cohesión y esparcidas por el suelo.

Veamos ahora cómo encontrar las otras. En seis de las estancias hay unas tabletas de arcilla con distintos símbolos mayas. Examinando la selva en alguna de las estancias donde esto sea posible aparecerá aleatoriamente otra tableta. La octava tableta se encuentra bajo una losa suelta en L3. Estas ocho tabletas o sellos deben ser dejadas cada una en una localidad determinada donde se convertirán en su cuenta correspondiente. (Ver mapa)

BAJADA AL CENOTE

Con las lianas y la balsa. Hay que tener una liana para amarrar la balsa y evitar que la corriente la arrastre. Si tiras la balsa sin amarrar, contemplas con ilusión como se la lleva la corriente. Dada la profundidad de un cenote, si no bajas por la liana, es decir, te tiras, te das una costalada y te ahogas.

Procedimiento correcto: Atas la balsa con una liana. Atas el otro extremo a un tronco. Dejas el tronco atravesado en el agujero que comunica L10 con el Cenote, pero del lado de L10. Bajas la embarcación. Bajas tu por la liana (ojo, debes llevar las manos vacias o resbalarás y morirás). Sueltas la barca de la liana. Pasas a la segunda parte.

Andy Baby Smith & Wesson Jr.

LOS TEMPLOS SAGRADOS (2ª parte)

Si pasas sin clave desembocas en la laguneta de Macanxoc, pero sin embarcación, que es necesaria, como luego verás, para poder pasar las arenas movedizas que rodean la laguna. Puedes nadar hacia la orilla y pronto te hundirás en las arenas movedizas.

Si introduces la clave, lo mismo, desembocas en la laguneta de Macanxoc, estás agotado de hacer equilibrios sobre tu balsa. Pronto la embarcación empieza a desbaratarse. "Saltar" o "nadar" te deja unos movimientos para teclear "agarrar balsa" o "nadar hacia balsa" si usas "nadar" o cualquier otra cosa, la pierdes.



Cuando estés en el agua, con la balsa agarrada, puedes "nadar hacia la orilla" o "empujar balsa" o "empujar balsa hacia costa", entonces llegará un momento en que se oye ruido de que la balsa ha encallado en la orilla y no se puede mover más. Hay que subirse de nuevo a la balsa y con Oeste, o saltar a orilla o desembarcar o ir a orilla, para pasar al pantano.

Te hayas en la zona pantanosa que rodea la laguna de Macanxoc. Lodo por doquier, escasa vegetación baja de cañas o juncos. Destacar la paradoja de que, a pesar de la humedad del terreno que pudre sus raices, los frágiles vástagos que logran erguirse son pronto desecados por el inclemente sol, quedando resecos y quebradizos. (Es pá que sepas que se pueden quemá).

Podemos ir al Este, volviendo a la balsa, o al Oeste, a tierra firme. Con cualquier otra dirección seguiremos en el pantano y, si nos demoramos mucho, acabaremos hundiéndonos en el lodo.

Tras dirigirnos al Oeste llegamos a unas ruinas con todo muy abandonado y destruido, enormes bloques de piedra semienterrados marcan lo que antaño fueran paredes de orgullosos edificios. Desde aquí podemos dirigirnos a... N o Entrar: A casa de excavaciones. S: A frente al montículo. E: Vuelves al pantano. O: A otra sección de ruinas.

Frente al montículo. Lomita evidentemente hecha por los primitivos habitantes por no sabemos que religiosos motivos, escasa vegetación baja cubre sus flancos. Aquí sufres el terrible ataque de las abejas. No tardarán mucho en clavarte sus aguijones. Enormes, bellas y asaz decorativas manchas brotan en tu asquerosa piel. Si permaneces más tiempo, cada vez más Abejas Mayas se unen al ataque. Al final: Los aquijonazos suman miles. Empiezas a sentir un dulce torpor, etc... y te mueres de intoxicación abejil.

No hay forma de espantarlas excepto reuniendo las resecas cañas que hay por el pantano y prendiéndoles fuego con lo que encontrarás en la casa de los excavadores. Entonces las Mayas se retiran a prudente distancia y puedes subir al montículo.

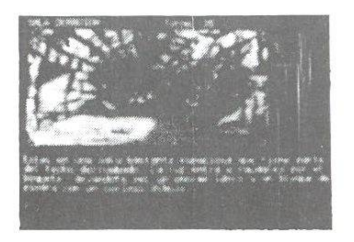
Arriba del Montículo. Si ya sabes que tienes que cavar en el montículo, puedes hacerlo con las manos, con resultados negativos, o con cualquier otro objeto en cuyo caso remueves un poco el suelo sin alcanzar nada.

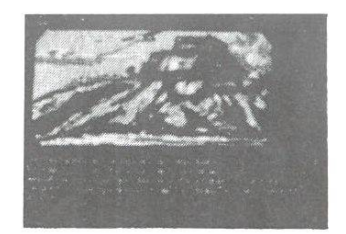
Desde aquí aprecias una espléndida panorámica. Verás las lagunetas, la pirámide y algunas otras ruinas. Te sirve para situarte y tambien para ver como el sol produce un brillo encima de la Estela que hay en las ruinas (a menos que ya hayas cogido lo que allí hay). Debes tener la pala para cavar. (ver después).

Pasadizo abandonado: Si tienes la pala completa habrás cavado para llegar aquí. Lo que ves es una gruta obviamente artificial en cuyo fondo hay un derrumbe de piedras que tapan la entrada. Quitar piedras y luego examinar derrumbe, te deja ver el acceso a la siguiente estancia. Aquí, si examinas el pasadizo o paredes, ves que surgen unas resecas raices (resecas, ¿captas la idea?).

Cámara de Itzam Ná: Es una pequeñísima localidad, mas bien una gruta en la cual se encuentran dos cosas. Un idolo de barro, bastante mal hecho, de

Itzám Ná y una pequeña oveja en estado de muerte aparente. Debes revivirla con la poción del Salón de Ritos y llevártela. (Ver sobre la oveja más adelante).





Casa de los excavadores. Todo abandonado, una vieja y pesada mesa de trabajo adosada a la pared. Tiene un cajón dentro del cual encontrarás una plomada. Si la examinas verás que se trata de una resistente cuerda de unos 5 mts. con un peso de plomo en un extremo. No puedes mover la mesa porque es muy pesada.

Puedes subirte a la mesa y examinar el techo y verás que hay un agujero que te permite continuar subiendo. Arriba del techo hay una botella vacía. Si rompes la botella, se deshace quedando sólo el vidrio del fondo. (Que es la lente que necesitas para prenderle fuego a las cañas secas de las abejas.

Ruinas 2. Frente a la Estela. Igual que Ruinas 1, sólo que aquí hay que destacar una imponente estela pétrea que se yergue en el centro. La única forma de subir a la estela es mediante una escalera que encontrarás en la piscina del palacio. La pista de que tienes que subir te la dará si has estado encima del túmulo o encima de la pirámide, lugares desde donde ves brillar algo encima de la estela. (A menos que ya lo hayas cogido). Encima de la Estela estará una bella imagen de oro del Dios Itzam Ná.

Plaza central Este Localidad de Paso. Hay un trozo de soga en el suelo. Desde la plaza se vá, con N o entrar, al palacete derruido S hacia Ruinas 2 E no hay salida, das con la pared lateral de la casa de los excavadores. O, vas a Plaza Oeste.

Plaza central Oeste. Frente a la pirámide. Hay una salida al SO que te permite bordear la pirámide y llegar a otra zona de ruinas. Con Entrar o Norté, vas al palacete. Lo otro es subir.

Palacete: Consta de tres estancias: Sala central cubierta La única con techado, en semipenumbra pero permite distinguir una estancia bastante abandonada. Esta habitación, aparentemente vacia, encierra algo muy importante, pero la única forma de verlo es examinar las paredes con una fuente de luz, que será por supuesto un mazo de cañas que habrás encendido con tu vidrio.





Quede claro que la habitación NO está oscura, sólo que recalcaremos lo de la semipenumbra y que cuando se lleva una fuente de luz, verás cosas que antes no veías. Notarás en un bloque una pequeña incisión u orificio redondo y con una corta prolongacion a cada lado. Por supuesto, no hay nada que hacer si no tienes el objeto que lo abre.

Lugar de Ritos: Si has insertado en el orificio el objeto adecuado (encontrado en la tumba vacia de la pirámide), oyes un chasquido y la losa queda suelta, si la empujas, puedes pasar a ésta habitación. Es un lugar tenebroso, mágico y terrible, temblorosamente iluminado por gruesos candelabros o antorchas en las paredes. Allí encontrarás un recipiente con una humeante poción y un cuchillo ceremonial.

El cuchillo es obvio que servirá para hacer un sacrificio, es el de la pantalla de presentación. La poción es para revivir el animal que tienes que sacrificar. Como la poción es mágica, no la puedes derramar, solo beber. Si te la bebes tú, te sientes con gran fuerza, revivido, pero el efecto pasa pronto.

Las Estancias: Queda al Oeste, está todo bastante en ruinas, pero hay diversos nichos vacíos, etc que indican que fué un lugar donde se vivía. Si examinas los nichos te pican los negros escorpiones nichosos. En el suelo hay un mango de pala.

Zona de piscina: Antaño fue una zona de recreo de los habitantes del palacete, pero hoy día sólo hay una piscina llena de agua sucia, verdosa y pastosa. Estás parado el borde de ella, pero no puedes pasar al otro lado. Cualquier intento de "cruzar piscina" te hará caer en el agua donde te espera Quetzpalín, el caimán sagrado maya que habita en este templo. Salta o nadar, lo mismo.

Del otro lado hay una escalera inclinada en la pared. La única forma de cogerla es con la plomada, hay que hacerla girar y entonces enlazar la escalera (tras tres intentos) y luego arrastrarla o tirar de ella, caerá en la piscina y quedará atravesada, momento en que debes pasar al otro lado y sólo entonces descubrirás una caracola que hay en el suelo al lado de la piscina. Después de coger la caracola, pasa la escalera de nuevo y cógela para llevarla contigo (la escalera).

La Pirámide: Hemos dicho que desde la plaza Oeste se vé la pirámide, sólo puedes subir a ella. Consiste en tres localidades:

Descansillo: Un descansillo subiendo a mitad de camino. Se destaca que en la pared hay grabados objetos marinos. Si allí soplas en la caracola, la pared parece derretirse, como si de un espejismo se tratase, y ves un profundo abismo. Es como si estuvieras al lado de un precipicio. Si dices "Salta ", tu valor ha sido recompensado y te encuentras dentro de la tumba.

Tumba Violada: Debes llevar las cañas encendidas para poder ver dentro. La tumba ha sido saqueada y violada tiempo ha. Solo queda un nicho abierto en el centro de la estancia donde te puedes meter, en cuyo caso se cierra una losa sobre tus narices.

Si llevas la antorcha de cañas encendida, y estás dentro del nicho, te asfixias. Si no, verás que hay una rendija pór la que entra luz, es una salida que debes empujar y aparecerás en la Explanada de los Sacrificios. La secuencia es examinar pared y mover losa. Si ya sabes todo ésto y

quieres acelerar, puedes volver a entrar, pero a oscuras y te metes en el nicho. Tambien funciona, pero si lo conoces.

En el nicho hay un pequeño idolo Maya, es Chac Mool, una estatuilla de basalto. La cabeza es redonda y tiene como un pequeño gorro que sobresale a ambos lados. Es el que encaja con el agujero que había en la losa del Salón Cubierto.

Arriba pirámide: Es otra vista panorámica, pero sin ver la pirámide, claro. El mismo brillo sobre la estela (siempre que no hayas cogido ya ese tesoro). Por cierto, las pirámides no son trampolines, peso si quieres saltar de pirámide, pues bajas al descansillo (¡Que Crusss!).

Ruinas 3: Es una localidad de paso, al sur de la cual queda la laguna de Sacakal, al Oeste la espesa selva, al Norte la inaccesible pared de la pirámide y al Este la explanada de los Sacrificios.

Explanada de Sacrificios: Es un recinto cerrado por N, S y E por altas paredes de grandes bloques de piedra. El suelo es de roca pura y con manchones de sangre por todas partes. En el centro hay un circulo, si lo examinas tiene mucha sangre seca. Es el de la pantalla de presentación. Bueno el caso es que allí debes dejar tu ovejita y sacrificarla con el cuchillo adecuado. He de decir para todos aquellos que encuentren ésta acción algo fuerte, que la oveja solo está aparentemente viva, y además es sólo un símbolo, como veremos más adelante.

De todos modos, si el jugador no la mata, la ovejita va languideciento poco a poco hasta morir y hacerse polvo de siglos. En cualquiera de los casos, justo después de morir, sea sacrificada o no, se convierte en polvo de siglos. Ese polvo es captado por un remolino de aire y entonces se crea la imagen de una bella, pero malvada, mujer que existió hace cientos de años y a quien un sacerdote tuvo que ejecutar para librar a su pueblo del mal.

Orilla de laguneta de Sacakal: Igual que la de Macanxoc en descripción, sólo que no hay arenas movedizas. Allí hay una barca sin remos. Sacakal Es una extensa laguna, si quieres nadar en ella, pos vale. El asunto es que tienes que botar la barca y luego subirte en ella, entonces la corriente te arrastrará por una serie de canales, y entre las descripciones de matorrales, etc, que van pasando por tu lado, verás enganchada una hoja para la pala.

Si la coges ya tienes la hoja para hacer la pala. Si no lo haces rápido, queda atrás y la oportunidad habrá pasado. Porque resulta que desembocas otra vez en la laguneta de Macanxoc y con el mismo rollo de nadar empujando tu embarcación para salir de allí. O sea que para coger la pala y poder cavar hay que meterse en la barca y dejarse llevar hasta Macanxoc.

Cuando hayas sacrificado a la oveja-tia, las nubes se amontonan sobre Cobal y una poderosa fuerza hace que la selva al Oeste de Ruinas 3 desaparezca, como derritiéndose para dar paso a que surja en todo su esplendor el Sabke Real (caminos típicos Mayas) que te llevará a Chichen Itzá.

Nota: Cuando encuentras a la oveja maya dormida, si la sacas sin despertarla, hay un sitio en que, por si sola, se convierte en polvo. Lo mismo pasa si la matas dormida. Si está despierta, (con la poción), y la dejas, se vá a donde está la estela de las ruinas. Si la matas despierta, polvo. Si la matas en el círculo, pasa todo lo del sacrificio.

Sabke 1: Como los típicos caminos Mayas, de un metro de alto, piedras a los lados como sostén y piedra con tierra en el centro como calzada. Este, como es mágico, está como nuevo. A los lados la espesa vegetación selvática.

Sabke 2: Muy cerca, casi encima del Sabke destaca una Ceiba, árbol sagrado maya, bajo cuya sombra se encuentra la ninfa Xtabai, como siempre muy provocativa ella. Xtabai te sonrie, si le dices hola. La reconoces como la misma bella, pero malvada mujer que se apareció cuando hiciste el sacrificio. Con una dulce, pero hipnótica voz te pide, para dejarte pasar, el objeto más precioso que poseas. Cualquier cosa que le des, que no sea alguno de los ídolos, es rechazado con desprecio.

Si le das el de oro, que tu supones que es el más valioso, pero que no tiene ningún poder y solo el valor del material de que está hecho, la ninfa, se cabrea por tu sacrilegio y monta un numerito en el que finalizas muerto.

Si le das el de Chac (basalto), se asusta, lo coge y se larga. Resulta que este ídolo es el que mantiene abierto el camino del Sabke, y si te

encuentras sin él, se cierra la selva sobre ti. En resumen, te mueres.

Si le das el de barro, que es en realidad el más poderoso, Xtabai lo coge con gran respeto y se aparta del camino desapareciendo en la oscura selva, para dejarte el paso libre.

Sabke 3: Pantalla final. El camino continúa entre dos colinas, al fondo se ve un valle en el que destaca la mítica ciudad de Chichén Itzá donde tendrán lugar tus aventuras, en busca de la tumba del Dios Kukulkan, en la tercera parte de ésta trilogía.

Andy Baby Smith & Wesson Jr.

SUPERVIVENCIA (El Firfurcio)

Esta aventura tan sólo está versionada para Spectrum (al menos por ahora) así que sólo los usuarios de este ordenador podrán jugarla. Está basada en el juego demo que acompañaba al PAW inglés, llamado TEWK. Se facilitó en algunos puntos, se añadieron más gráficos y localidades y lo más importante, se tradujo.

Nada más empezar abre la maleta. Saca todo lo que haya en ella. Ve al Norte y al Este y deja el destornillador. Coge el traje y póntelo. Oeste. Coge la botella verde y viértela sobre el traje. Ahora deja la botella, coge el destornillador que dejaste al Este y abre la caja amarilla del principio del juego. Deja el destornillador y saca la merdurcia de la caja. Vete a la salida de la nave y di "ABRE", destornilla el tablero estropeado y escribe otra vez DECIR "ABRE". Sal y ve hacia el firfurcio. Di BAMBU. El firfurcio tiene hambre, así que dale la merdurcia. Otro BAMBU. Móntalo, y ahora... ¡arre! El firfurcio te lleva un rato pero se para. Dale más merdurcia. Aparece ¡la cápsula AD! Abre la puerta con la gran llave y entra. ¡Al fin te vas del dichoso planeta!

José Coletes

NOTAS

NOTAS



